

ゲイングランド

ゲームセンターでは大したヒットにはならなかったから知らない人も多いとは思うけど、マニアの間では話題になった、新感覚のアクションゲーム。メガドライブ版では新たに10ステージ加わり、全部で50ステージとなっているのでアーケード版のファンも楽しめるぞ。

発売日	1月3日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	アクション
価　格	6000円(税別)	継続機能	コンティニュー
容　量	4M	モデム対応	――――

これぞストラテジックアクションゲーム!

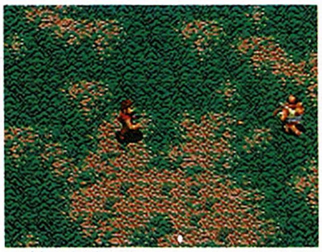
ハッキリ言って、このゲームはアクションが得意なだけではクリアできない。クリアするのにはやはり、各面に有効なキャラクタ選びと戦略、そして敵のことを良く知っておくことが大切だ。

今回の攻略法では、前半の30面までは特に難しいステージを5つ選んで詳しく攻略し、大した説明も必要ない簡単なステージは有効なキャラクタと救出できるキャラクタのみ表にしてみた。メガドライブ版オリジナルのラウンド4は全ステージ攻略しているぞ。

クリア条件は2つある

このゲームの目的はとにかくステージをクリアして先に進むことだ。各ステージをクリアする条件は2つあり、1つはその面にいる敵を全滅させることで、もう1つは自分の味方キャラクタを全員、EXITに逃がすことだ。だが各ラウンドのステージ10はボスキャラとの対決となっており、敵を全滅させるしか方法はないのだ。


味方を全員EXITに逃がすのだ


敵を全滅させてもクリアになるぞ

ちょっと便利なテクニック

まず自分の味方キャラクタが残っているのにタイムが残り少なく、画面上に出ている自分のキャラクタは救出中だというときに有効なテクニック。まずキャラクタを救出中の自分のキャラクタを出口近くまで行かせ、最後の一匹に向かって弓矢などの着弾までに時間のかかる武器で攻撃する。そして武器の発射と同時に救出するキャラクタを連れた自分のキャラクタはサッサとEXITに出てしまうと、キャラクタを救出した上にステージもクリアできるのだ。

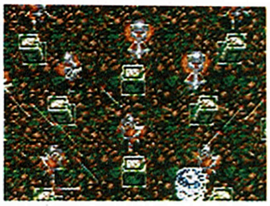
また、敵キャラクタは自分に一番近いキャラクタを狙う性質を生かして、2プレイヤーにおとりになってもらうという作戦もあるぞ。



最後の一匹に向かって武器を発射した瞬間に自分はEXITに向けて走れ



2プレイヤーに手伝ってもらおう


ウォーターナイトの使いかたがキーだ

『メガドライブFAN』1991年1月号掲載

キャラクタを使い分けろ!

このゲームで最も重要なのがキャラクタ選びだ。高い場所に敵がいるところでは高い場所を狙えるキャラクタを使わないと倒せないとか、強いキャラクタを把握しておいて、苦手なステージではいらないキャラクタを先に出して敵の数を減らしておこう。

各キャラクタはそれぞれ2種類の武器を持っており、ウエポン1は8方向に発射できるがウエポン2は決まった方向にしか撃てない。

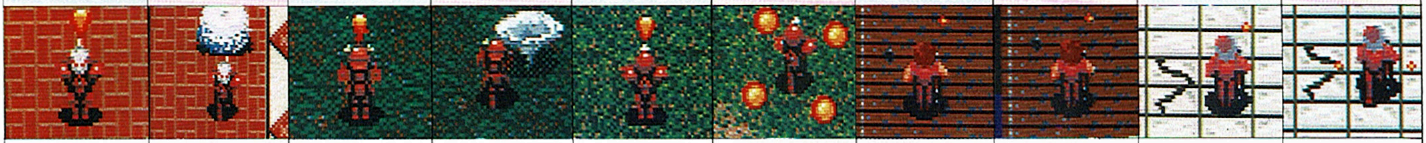
記号の説明

各キャラクタの使用できるウエポン2の発射方向と種類を表にしてみた。英字のまわりに表示してある白い矢印は発射できる方向を示している。

記号	説明
L	地上ギリギリに飛ぶ。ほとんどの武器がこのタイプだ
H	斜め上に向かって発射するタイプ。壁の上などの敵が倒せる
M	魔法も地上ギリギリに飛ぶ。飛ぶ方向は魔法によってまちまちだ



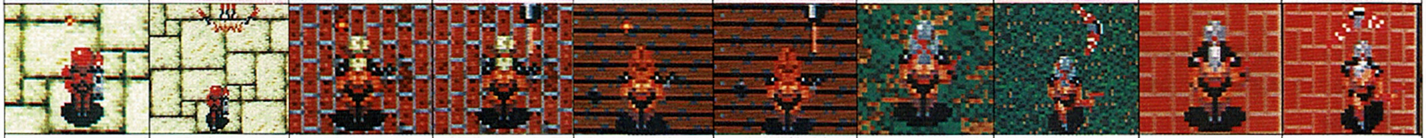
キャラクタ	説明	WEAPON2
アスラ	足が速く、キャラクタを救出するときに活躍する	H
ガスコン	上方にしかヤリを発射できないが射程が長いのだ	H
バーバル	最も使えるキャラ。高いところの敵を倒せるのだ	H
マース	バーバルより射程が長いが、前にしか発射できない	H
ファイヤーナイト	上方に発射した炎はしばらく燃え続けているのだ	M



キャラクタ	説明	WEAPON2
ウォーターナイト	敵を足止めしておける水を8方向に発射できる	M
ザエモン	ムチャクチャな方向に飛ぶ竜巻を発射できる	M
グロウナイト	自分の周りにバリアを張れるが、弾までは防げない	M
ジョニー	足は速いし弾は遠くまで飛ぶわで、使えるキャラだ	L
教授	正面と同時に横方向にも攻撃できるのは嬉しい	L



キャラクタ	説明	WEAPON2
コウ	連射できるのでボスなどを倒すには絶好のキャラ	L
キッド	射程がかなり長いので、遠くから狙い撃ちが可能だ	L
マッドパピー	威力もあるし射程も長いが足の遅さは許せないほど	L
ジェネラル	炎を出すが弾などには弱いのであまり使えない	L
ロビー	遠くにロケット弾を撃ち込めるが接近戦はニガ手	H



キャラクタ	説明	WEAPON2
サイバー	広く拡散するミサイルを発射できる。でも足は遅い	L
ハニー	8方向に爆弾を投げられるが射程が短いのだ	H
ベティ	前方にしか爆弾が飛ばないが、射程が長いのだ	H
バルキリー	8方向にブーメランを発射できるのでかなり強力だ	L
マム	前にしかブーメランを投げられないのがツライ	L

ROUND1
原始～起～

ここから先のページでは、難しいステージに関しては詳しく攻略法を説明し、大して説明も必要でない簡単なステージはページの初めで有効なキャラクタと救出できるキャラクタのみ表にしてみた。

ちなみに救出できるキャラクタの名前の中にカッコで囲まれたものがあるが、これは2人同時プレイのときのみ出現するキャラクタだ。つまり2人で遊べば救出できるキャラクタが増えるというワケ。

その他のステージについて

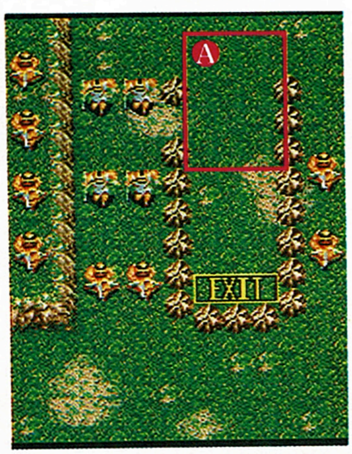
ステージ	有効キャラクタ	救出できるキャラクタ(カッコ内は2人同時プレイのみ)
1	アスラ	グロウナイト
2	アスラ	バーバル
4	バーバル	(マース)
5	ジョニー	バルキリー
7	ジョニー	(ウォーターナイト)

STAGE 3

敵数	14	有効キャラクタ	バーバル
救出できるキャラクタ			

このステージはまず左のほうにいる、高台に乗った敵キャラクタを倒すために高い位置を攻撃できるアスラか、あるいはステージ2でバーバルを救出していればバーバルのどちらかを使おう。

画面にいる敵を全滅させてみて初めて気がつくのだが、敵数がまだ2匹残っているのだ。この最後の2匹は右の写真上に記してあるAポイントまで行くと画面上方から足の速いヤツが2匹でてくるのですぐに上に向かって攻撃する用意しておこう。



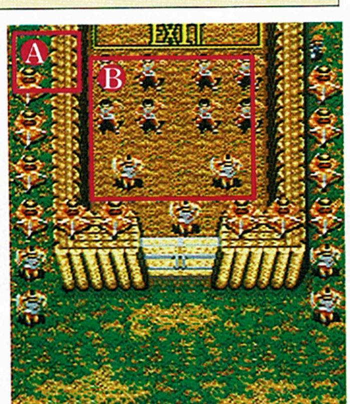
STAGE 6

敵数	27	有効キャラクタ	バーバル
救出できるキャラクタ	ファイヤーナイト、マッドパピー		

高い壁の上に乗っている敵は、また高いところに攻撃できるバーバルを使って攻撃しよう。これから先もバーバルは最も良く使うキャラクタなので失わないように気をつけよう。

Aポイントにいる敵は弓矢の途切れる一瞬のスキを狙って攻撃すれば倒せる。

中にいる敵はどちらかの端にいる敵を1匹だけ残しておけば反対側まで弓矢が届かないので簡単にキャラクタを救出できるぞ。

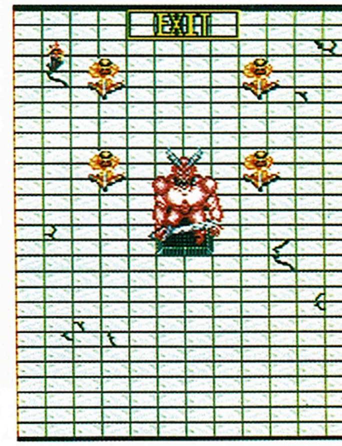


STAGE 8

敵数	17	有効キャラクタ	ジョニー
救出できるキャラクタ	教授 2人同時プレイのみ：ガスコン		

この面の最大の難関は中央にいる石像。こいつさえいなければ全然難しくない面なんだけどね。

石像は確実にこちらに向かって炎を吐いてくるので、足の速いキャラクタじゃないと炎にやられてしまうぞ。有効なキャラクタはジョニーで、深追いせずにある程度の距離をおいて戦うのがいいだろう。ただしこの石像はかなり耐久力があり、倒すのには時間がかかるので周りを歩いているザコに触ってやられてしまわないように気をつけよう。



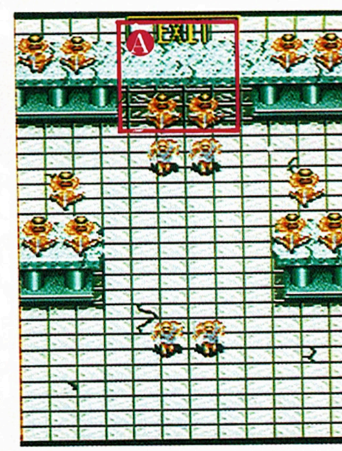
STAGE 9

敵数	24	有効キャラクタ	バーバル
救出できるキャラクタ			

この面は高い位置から攻撃してくる敵がたくさんいるので早いうちにバーバルなどのキャラクタで倒しておいたほうがいいだろう。

高い位置から発射される弓矢は地面に落ちてくる瞬間に当たらなければいいのだが、だからと言って安心して下を歩き回っていると思わぬミスをしがちなので油断しないように。

最後にＥＸＩＴに行こうとするといきなりＡポイントからゾロゾロと敵が出てくるので、無防備で歩いていかないように。



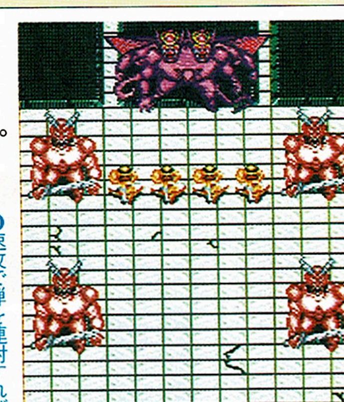
STAGE 10

敵数	9	有効キャラクタ	ジョニー
救出できるキャラクタ			

ジョニーを使って、スタート直後はそのまま真上に向かって銃を撃ちまくっていれば最初の無敵時間内に目の前の石像を破壊できる。その位置からさらに上の石像にまで弾が届いてしまうので楽勝だ。



●速攻で弾を連射すれば一瞬でカタがつくぞ



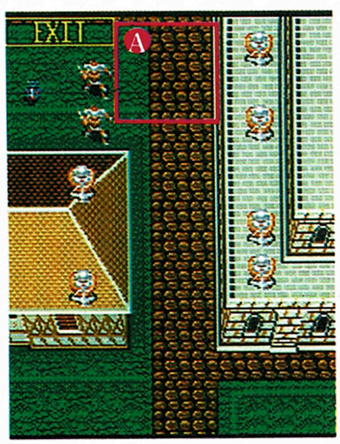
ROUND2
中世欧州〜承〜

人々がやっとまともな家や城を建てはじめた頃。弓矢と同時に鉄砲を使う敵キャラクタも登場し始める。ステージ１で救出できるロビーはかなりクセのあるキャラクタで、ロケットランチャーは発射後すぐに上空に上がり、そのままの高度で画面端まで届くので使いかたによってはラウンド２最強のキャラクタだろう。ただし足がムチャクチャに遅いので、突っ込んでくる敵を倒してから使おう。

その他のステージについて

ステージ	有効キャラクタ	救出できるキャラクタ（カッコ内は2人同時プレイのみ）
1	バーバル	ロビー、（キッド）
2	バーバル	――
4	ジョニー	――
5	バーバル	ウォーターナイト、マム
8	教授	コウ

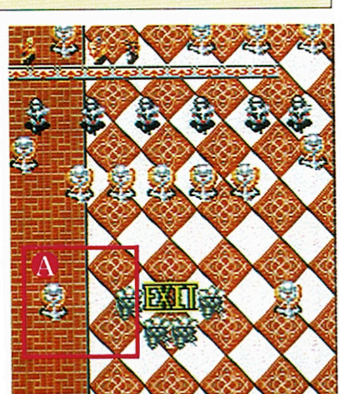
STAGE 3	敵数	18	有効キャラクタ	教授、ロビー
	救出できるキャラクタ	ザエモン		



屋根の上に乗っている敵のうち、半分くらいはヤリや弓矢の届かない場所に立っているのでロビーでしか倒すことはできない。だがスタート位置の左右からも敵が出てくるし、さらにはＡポイントからも次々と敵が出てくる。ＥＸＩＴの手前にも敵が待ち構えているし、ハッキリ言って１人くらい失うのは覚悟の上でプレイすべきだろう。

攻略法としてはまず教授で銃を前後左右に乱射しながら突き進み、下にいる敵を全滅させてからロビーを出すべきだろう。

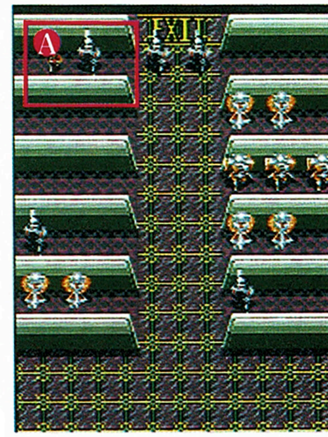
STAGE 6	敵数	19	有効キャラクタ	バーバル
	救出できるキャラクタ	ガスコン、マース、マッドパピー 2人同時プレイのみ：ハニー		



簡単と言えば簡単なステージだが、強いキャラクタが救出できるので全員救出したいものだ。

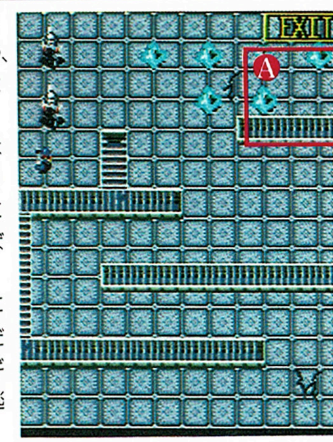
まずはＡポイントの敵を残して他の敵を全滅させよう。このとき、壁の向こう側を攻撃できるヤリか弓矢系の武器を持ったキャラクタを使うのがいいだろう。そうすればＡポイントに近づかない限り攻撃は受けないので安心して画面上方にいる仲間を救出することができる。ここでマースを救出できないとあとがツラくなるぞ。

STAGE 7	敵数	17	有効キャラクタ	ウォーターナイト
	救出できるキャラクタ	ジェネラル 2人同時プレイのみ：ハニー		



この面のキーは仲間を救出するためにどのキャラクタを残すかというところ。お勧めとしては出たり消えたりする、炎を発射する魔術師を１匹だけ残しておく。こいつは自分自身では動き回らないので避けるのは簡単なので、そのスキに救出してしまおう。もし魔術師を全滅させてしまったのならステージ５で救出したウォーターナイトを使って誰かを殺さずに足止めしておきながら救出しよう。でもジェネラルはそこまで無理して救出するほど必要じゃないぞ。

STAGE 9	敵数	15	有効キャラクタ	バルキリー
	救出できるキャラクタ	サイバー		

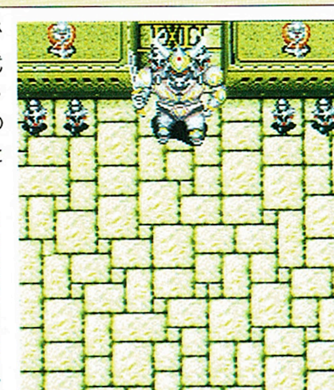


画面中段にある壁はキャラクタが通過することはできないものの、武器は通過できるので魔術師はなるべく距離をおいて戦うように。

この面から初登場のスライムはこちらの姿を見ると突っ込んでくるが、すぐに自分のポジションに帰っていってしまうので逃げれば必ず逃げ切れるぞ。

左上のキャラクタを救出するにはＡポイントのスライムを１匹だけ残しておき、画面の上端ギリギリを通るようにしてＥＸＩＴに逃げ込めば大丈夫。

STAGE 10	敵数	16	有効キャラクタ	バーバル
	救出できるキャラクタ	――		



このラウンドはボス以外の敵が高いところにいるので弓矢系の武器を持っているキャラクタを使って戦おう。ただし、ボスは歩くのは遅いが剣の先から雷を出すことをおぼえておこう。



○怪物はでかいだけで全然怖くないんだぜ

ROUND3
革命前中国～転～

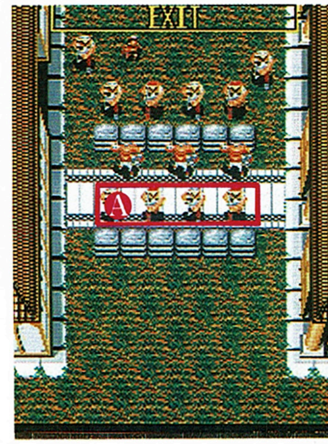
このラウンドでは高いところばかりではなく、低いところにも敵が出現する。こいつらは、一度高く上がる弓矢やヤリなどの着地地点を調整すれば倒すことができる。弓矢系のキャラクタもヤリ系のキャラクタも持ってない場合はしばらく待っていれば敵が勝手に地上に出てくるぞ。

この面あたりから救出できるようになるサイバーは後々のためにちゃんと救出しておこう。

その他のステージについて

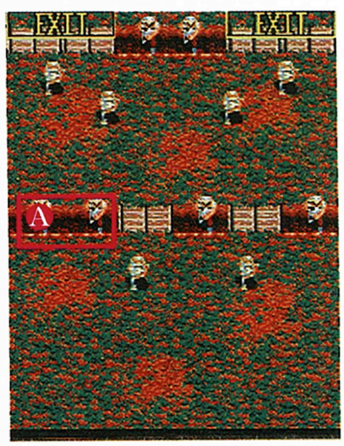
ステージ	有効キャラクタ	救出できるキャラクタ（カッコ内は2人同時プレイのみ）
1	ジョニー	バーバル、（ロビー）
2	教授	マース、（ザエモン）
4	マース	サイバー
5	バーバル	――
9	バーバル	ハニー

STAGE 7	敵数	13	有効キャラクタ	マース
	救出できるキャラクタ	マム		



このステージで絶対に欲しいキャラクタはマース。こいつの強力な弓矢はAポイントだけでなく、さらに向こう側の壁をも通り越して敵を攻撃できるのだ。ただし、マースのウェポン2の弓矢は前方にしか発射できないので、敵が逃げたからといって安心して突撃していくと逆にやられてしまうので注意。まあEXITが大きいので端のほうを走り抜ければ救出できるんだけどね。マースがいなくても弓矢系かヤリ系のキャラクタがいれば難しいステージではない。

STAGE 3	敵数	12	有効キャラクタ	アスラ
	救出できるキャラクタ	――		

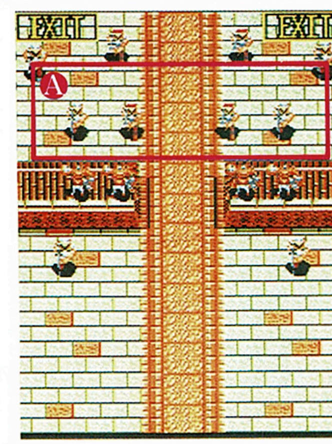


見た感じではラウンド2よりも地形が単純で簡単そうだが、実は鉄砲の射程が長くなっているのでうかつに近寄れなくなっている。

Aポイントにいる敵は最初のうちは弓矢やヤリなど、斜め上に発射する武器の着地場所を調整して当てよう。

鉄砲の弾がかなり遠くまで届くのでミスしてしまうかも知れないがEXITが大きいので足の速いキャラクタを使えば簡単に救出できるだろう。鉄砲だからといってナメてかからないことだ。

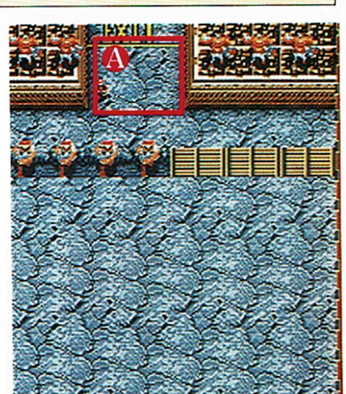
STAGE 8	敵数	18	有効キャラクタ	バーバル
	救出できるキャラクタ	2人同時プレイのみ：サイバー		



壁の上に乗っている敵を倒すために弓矢系のキャラクタを使うのはいいとして、問題は壁の向こう側にいる敵だ。こいつらは動かない代わりにかなり激しい攻撃をしてくるので思い切って突っ込んでみようなんていう考えを起こそうものなら2～3人はキャラクタを失うハメになってしまう。

ここは無難に拳銃をもっているジョニーあたりにヒット&アウェイで少しずつ敵を減らしていけばいつかはクリアできるだろう。とにかくアセらないことだね。

STAGE 6	敵数	17	有効キャラクタ	マース
	救出できるキャラクタ	キッド		



壁の上に乗っている敵がかなりやっかいだ。Aポイントからは敵が次々と出てくるので、キャラクタを救出するときは確実に敵の数を確かめてからEXITに向かわないと集中攻撃をくらうぞ。

左右から出てくる敵はそんなに怖くないが、知らずに突っ込むとミスしてしまうので慎重に。下にいる敵を先にジョニーで倒しておき、ロビーで離れたところから壁の上にいる敵を倒すというのも面白いかも知れない。

STAGE 10	敵数	12	有効キャラクタ	バーバル
	救出できるキャラクタ	――		

AポイントとBポイントにいる敵を先に倒しておかないとボスの発射する炎とタイミングが重なって避け切れなくなるぞ。とにかく、バーバルを使って慎重にプレイすれば難しいステージではないぞ。



○一匹ずつ倒せば怖い敵じゃないんだぜ



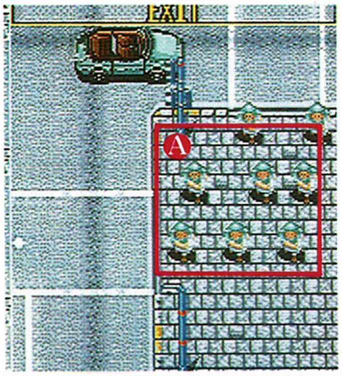
ROUND4
現代〜結〜

STAGE 1

敵数	16	有効キャラクタ	キッド
救出できるキャラクタ	2人同時プレイのみ：ガスコン		

Aポイントにいる敵はこっちのキャラクタに向かって突進してくるので、なるべくならいらないキャラクタに犠牲になってもらい、敵キャラクタ数を減らしてから強いキャラクタを出してカタをつけるのもいいだろう。

注意すべきは画面上にもすでにかなりの数の敵がいるが、まだまだ次々と敵が出てくるので右のほうには行かないようにしよう。バルキリーやザエモンが有効だ。

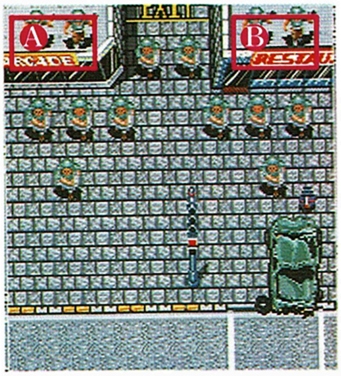


STAGE 2

敵数	16	有効キャラクタ	マース
救出できるキャラクタ	ザエモン		

右にいるキャラクタを助けるために苦労させられるステージだ。まずは弾をガンガン撃ってくる敵を倒してから壁の上に乗っている敵を1人ずつ倒していこう。ただし全滅させてしまうとキャラクタが救出できないので右か左、どちらか端の敵を1匹だけ残しておけば大丈夫だ。

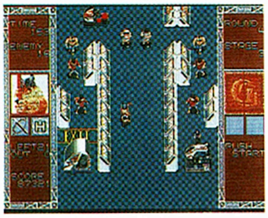
ここで救出できるザエモンはステージ5で役に立つので、何としても救出しておきたいところだ。



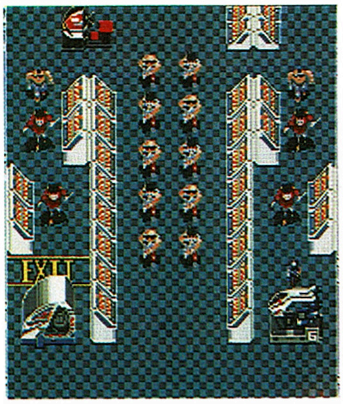
STAGE 3

敵数	24	有効キャラクタ	ウォーターナイト
救出できるキャラクタ	サイバー 2人同時プレイのみ：ジェネラル		

上からやってくる敵を1匹だけ残しておき、ウォーターナイトの水で足止めするしかキャラクタを救出する方法はない。クリアするだけなら楽だが、救出するとなると一番難しい面かも？



◎クリアするだけならどのキャラクタでもいいぞ



STAGE 4

敵数	20	有効キャラクタ	バーバル
救出できるキャラクタ	ファイヤーナイト、ウォーターナイト 2人同時プレイのみ：グロウナイト		

Aポイントにいる敵を残しておき、他の敵を全滅させれば救出作業は楽に進められるだろう。

ただ、その全滅させるまでが大変なのだが、スタート直後に拳銃を持った敵が一斉に押し寄せてくるのでアセらず1匹ずつ確実に倒していこう。一応、下を走っている自動車で敵の進行は防げるが弾までは防いでくれないので過信しないように。

画面上方の左からは次々と敵が出てくるので全員倒したことを確認してから進もう。

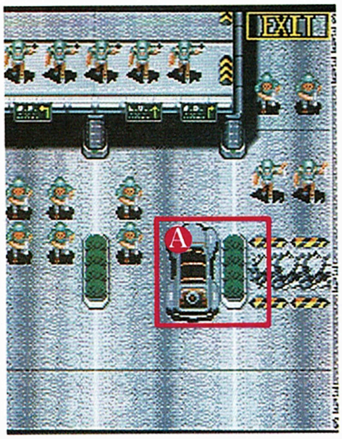


STAGE 5

敵数	17	有効キャラクタ	マース
救出できるキャラクタ	――――		

Aポイントにある自動車は何を考えているのか、前後に動いてジャマをする。下の段の左にいる敵を倒すのは簡単だが、高いところから爆弾を投げてくる敵には要注意だ。右の敵を倒しにいくときに弾を避けようとして爆弾に当たってしまうことが多いので、なるべくなら弓矢系のキャラクタで爆弾を投げる敵を先に倒しておくことをお勧めする。

Aポイントの右にあるバリケードに隠れれば敵の弾をかわすことができるぞ。



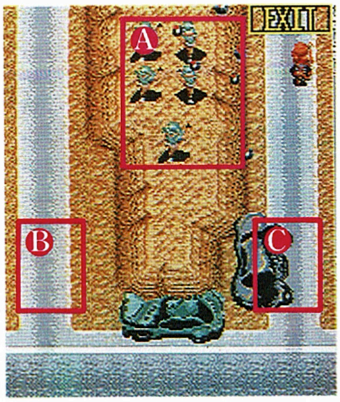
STAGE 6

敵数	23	有効キャラクタ	ハニー
救出できるキャラクタ	バルキリー 2人同時プレイのみ：コウ		

Aポイントにいる敵の爆弾に注意していると、BポイントとCポイントから出てくる敵にやられてしまうぞ。いきなり背後から襲ってくるので、先にある程度は敵の数を減らしておくことだ。

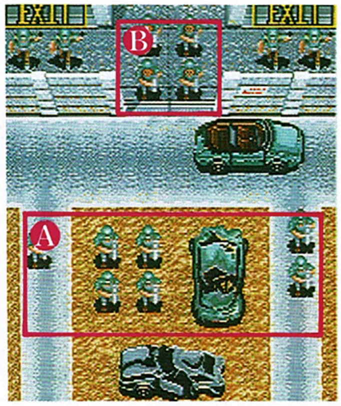


◎左右の下から出てくる敵がクセモノだ



STAGE 7

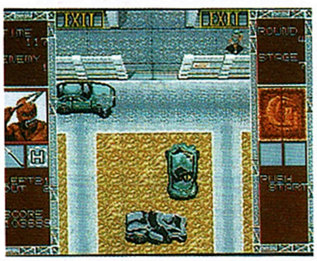
STAGE 7	敵数	23	有効キャラクタ	教授
	救出できるキャラクタ	―――		



Aポイントにいる敵はこちらに向かって突っ込んでくるばかりか弾を撃ってくるので、なるべくならいらないキャラクタを犠牲にして敵の数を減らす作戦をとるのが無難だろう。

Bポイント付近に行くと次から次へと敵が出てくるのでＥＸＩＴに行こうと思わずにとにかく敵を全滅させることだけに集中しよう。

敵の投げる爆弾はこちらに向かって投げられるので反対に敵に向かって歩けば当たらないのだ。



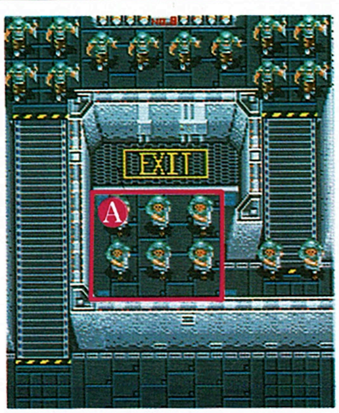
自動車だってちゃんとあたればミスになってしまうんだ



どちらか片方の敵を残しておけば救出するのは簡単だぞ

STAGE 8

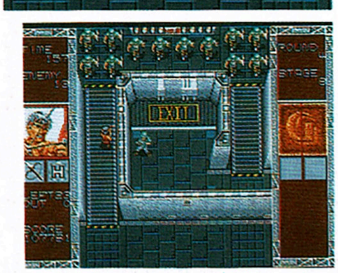
STAGE 8	敵数	20	有効キャラクタ	マース
	救出できるキャラクタ	2人同時プレイのみ：キッド、ハニー		



このステージは壁の向こう側の敵をマースで倒しておけばそんなに難しいことはない。ただし2人同時プレイの場合、キッドとハニーが救出できるようになる。Aポイントの敵１人残しておき、そいつの近くに2プレイヤー側のキャラクタを持っていくと敵は一番近いキャラクタを攻撃するのでそのスキに仲間のキャラクタを救出してしまおう。ウォーターナイトの水の魔法を使って１人で救出するのはかなり危険だ。



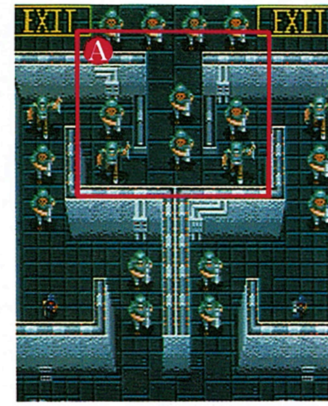
マースで狙い撃ちしてしまおう



数が減ったら一気に突撃だぁ！

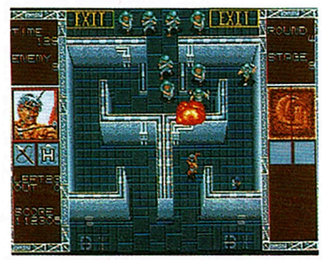
STAGE 9

STAGE 9	敵数	20	有効キャラクタ	バーバル
	救出できるキャラクタ	教授、サイバー		

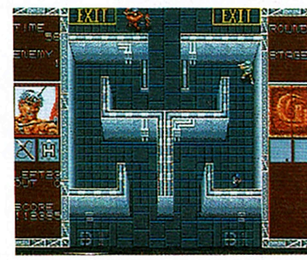


Aポイントの敵は爆弾を投げてくるし、高い壁に囲まれているのでザエモンやバルキリーなど、ちょっと変わった角度に攻撃できるキャラクタを使うといいだろう。キャラクタを救出するときはAポイントの左側の敵を１匹だけ残しておくと大した攻撃もされず、安心して救出することができる。

一番上の段にいる敵は普通の銃などで倒すのは難しいだろう。近づいただけで４人が集中攻撃をしかけてくるのだ。



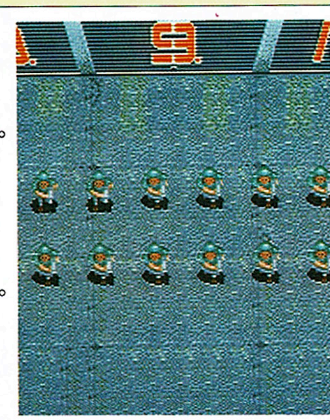
爆弾を投げてくる奴には注意しながら仲間を救出しよう



端の方の敵を１人だけ残せば救出するときに安心だね

STAGE 10

STAGE 10	敵数	13	有効キャラクタ	キッド
	救出できるキャラクタ	―――		



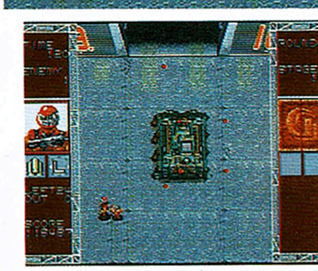
最初、ボスの姿は見えずにザコが12匹ばかりいるので軽く倒してしまおう。でも弾はなかなか速いので油断するとミスしてしまうぞ。

ザコを全滅させると今度は上方のシャッターが開き、装甲車が現れる。こいつは下のほうにある砲台にしか判定がないのでジックリ狙って攻撃しないと無駄になるぞ。

足の速いキャラクタを出さないと装甲車の動きに負けてしまう。ミスが許されないステージ10だけに、慎重にプレイしよう。



装甲車に踏みつぶされるな



弾をバラバラと発射してくるのだ

TECHNICAL BOX
ゲイングランド

戦略シミュレーションの要素をもりこんだアクションゲーム。今回はラウンド1の徹底解剖をする。ラウンド1のマップ画面をすべて載せた。これで序盤はバッチリだ。

目的に合ったキャラ使用が大切

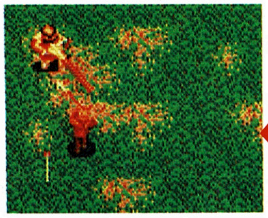
このゲームでは、捕虜になっている味方を助けないとあとのステージでつらくなる。捕虜の助け方は、まず足の速いキャラで敵1人を残し全員倒す。そして、捕虜を救出して、EXITから逃げる。あとは残った敵を片づける。



敵1人だけ残して捕虜を救出するのだ



なるべく敵に近づかないように逃げ込め


敵にとどめを刺してステージクリアなのだ

絶対殺してはいけないキャラ

ラウンド1で使えるキャラ3人（右写真参照）は絶対殺さないように。アスラとバーバルは足が速いので捕虜の救出に使うようにする。ジョニーは武器の射程が長いので残った敵の掃討に使おう。


原人のようなアスラだ


サラリーマンパンチのジョニー


このゲームの要バーバル

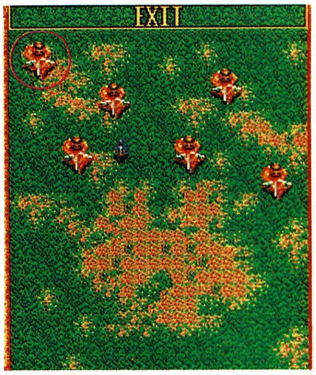
ROUND1徹底解剖

各ステージの画面には捕虜のいるステージでは、捕虜を救出し逃げるまで最低生かしておくべき敵を示した。また、画面には姿は出さずに隠れている敵キャラが出現する場所と方向を矢印で示した。

味方キャラ救出まで生かしておく敵	○
敵発生	←

STAGE 1

まず、最初のステージだが、ここではグロウナイトが捕虜となっている。グロウナイト自体はこれといって使えるキャラではないので救出しなくても構わないが、ステージクリアを重ねるごとにゲームの難易度が高くなるので捨てごまとして使える。必ず救出しておこう。アスラを使って救出し、ジョニーで残った敵を掃討しよう。



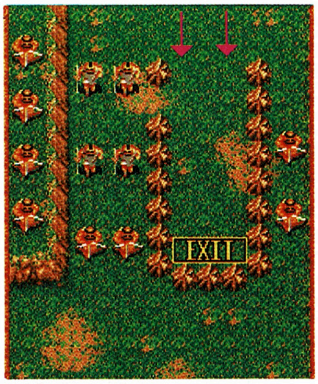
STAGE 2

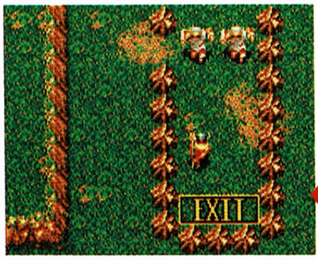
捕虜のキャラ、バーバルは足が速く、高地の敵に攻撃できるので絶対救出しよう。救出にはジョニーを使いバーバルを救出したらすぐに、橋の南に戻る。橋の南ではバーバルを救出したことにより突然敵が両脇から出現する。これら2人の敵を倒してから橋の北の敵を1人だけ残すように攻撃しEXITに入る。残った敵はアスラで。



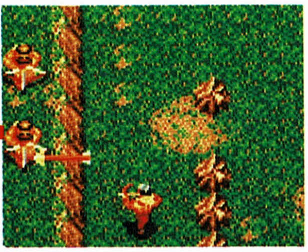
STAGE 3

ここではバーバルを選ぼう。バーバルの弓は高地にいる敵や壁などの遮へい物に隠れている敵に威力を発揮する。EXITから逃げようとすると、敵は後ろから急に襲ってくる。敵のスピードは速いが、出現と同時に攻撃すればやられることはない。



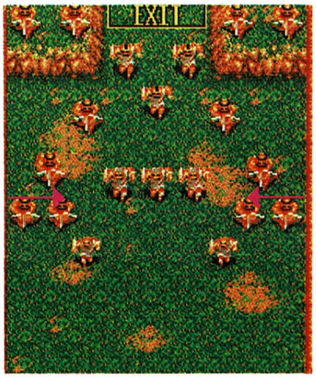


後ろから急に襲ってくる。振り向いて素早く攻撃しないとやられる


遮へい物でもこの通り

STAGE 4

このステージでは、キャラを選んだ時点で高地にいる敵以外が一気に襲ってくる。つまり必然的に武器の連射ができて射程の長いキャラが必要だ。これらの条件を満たす武器を持っているジョニーを選ぼう。ジョニーで高地以外の敵を倒したらEXITに逃げ込み、高地の敵をバーバルで倒そう。





高地の敵はバーバルで


ボケッとしている場合じゃない。攻撃あるのみ

『メガドライブFAN』1991年3月号掲載

STAGE 5

捕虜のバルキリーは8方向にブーメランを投げることができる。このブーメランはラウンド4以降ではとても役に立つ。このキャラを武器の射程が長いジョニーで救出する。救出するとき奥にいる5人の敵以外は、ジョニー目がけて突っこんでくるので連射で倒す。



⬇バーバルは敵掃討に捕虜救出にとほとんどオールマイティに使える





⬆捕虜を救出したらＥＸＩＴへ急げ

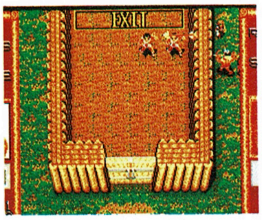
STAGE 6

このステージはラウンド１の中では一番難関だ。クリアの仕方はまずキャラにバーバルを選び、壁の上の敵、壁側面の敵、壁の中の敵の順に倒す。壁の中の敵を倒すときは、壁側面から斜め撃ちや横撃ちをして敵を１人だけ残すようにしよう。そして、捕虜を１人救出しＥＸＩＴへ。もう１人の捕虜はアスラで救出する。１人残しておいた敵はジョニーで倒す。





⬆捕虜を2人共救出したら攻撃を



⬆敵の1人だけは生かしておく。残りは倒せ

STAGE 7

捕虜がいないこのステージはジョニーの独壇場だ。ただし、マップ画面の矢印のところから敵が１人ずつ出現するので油断だけはしないように。

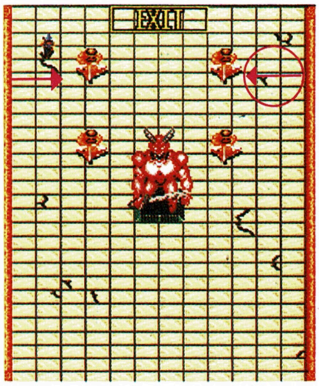


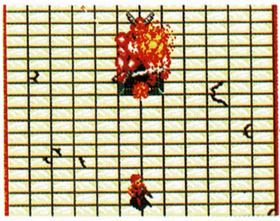
⬆ジョニーの独壇場だ。撃ちまくって活路を開け



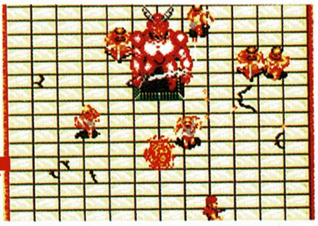
STAGE 8

ここではジョニーを選び、まず中央にいる石像を攻撃する。石像を攻撃している最中、弓兵がわんさかと出現する。弓兵がジョニーに近づいたら、いったん石像の攻撃をやめて弓兵をかたづける。これら一連のパターンを繰り返し、弓兵を１人残しておいて、石像を破壊しよう。そして、捕虜を救出してＥＸＩＴへ。あとは残っている弓兵にとどめを刺す。





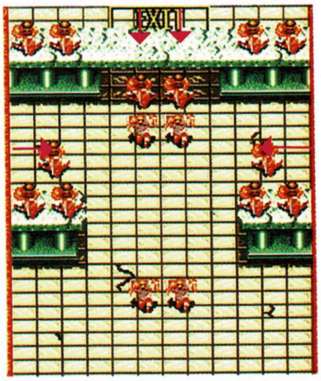
⬆あとは、弓兵に気をつけて人質を救出する



⬆弓兵をかたづけつつ石像も攻撃

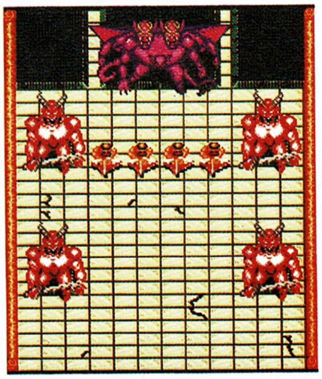
STAGE 9

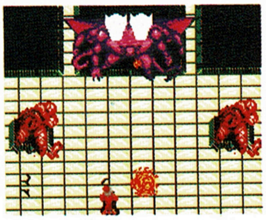
ここではアスラかバーバルを選び、近くの敵から攻撃し、手前の壁の上にいる敵までを速攻で攻撃していく。マップ画面の中央あたりに自キャラを移動させると、壁と壁の間から敵が出てくる。またＥＸＩＴ付近に自キャラが近づくとＥＸＩＴの上から敵が出てくる。これらの敵は出現位置さえ知っていれば簡単に対処できるはず。



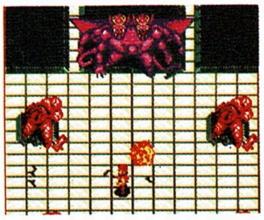
STAGE 10

ジョニーを選んで左の手前にある石像から倒そう。石像の攻撃方法は敵の攻撃を避けながら攻撃する。右手前の石像を倒すころには弓兵が近寄っているはず。弓兵には横撃ちや斜め撃ちを駆使して倒せ。残りの石像を倒す順序は右手前、右奥、左手前、左奥だ。2首のボスは画面中央の傷のある床あたりで敵の攻撃を避けながら攻撃。





⬆ライフル系のジョニーで撃ちまくれ



⬆2首のボスを倒さないとクリアはできない

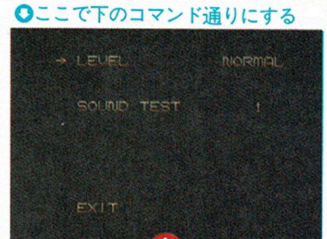
ゲイングランド

面セレクト発見

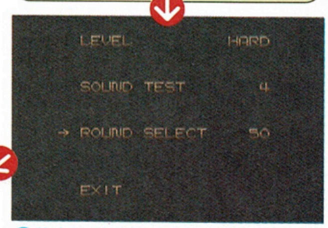
超ハードで有名なこのゲームに面セレクトできるウルテクが見つかった。

やり方は、まずオプション画面を出す。そしてA、C、B、Cボタンの順にボタンを押す。すると、サウンドテストの下のすき間にラウンドセレクトが出てくる。これは、方向ボタンの左右で好きな面を選択できて、50面まで選べる。これで、最終面を選んで、クリアすれば、エンディングまでの近道にもなる。　(愛知県／カキピー)

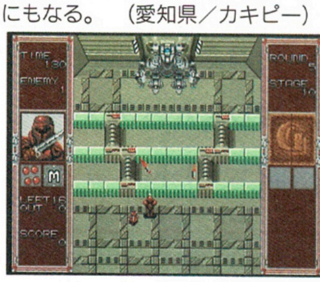
ここで下のコマンド通りにする



オプション画面でA、C、B、Cボタンの順に押す



サウンドテストの下にラウンドセレクトが出た。やっぱりなあ



最終面を選べば、エンディングだって…、でも難しいなあ

『メガドライブ FAN』1991 年 5 月号掲載